CADRE21

Preuve et attestation de développement professionnel

Boîte à ouTIC 2 - Architecte

Description:
La formation Boîte à ouTIC s'adresse plus particulièrement aux enseignants qui en sont à leurs premières explorations de la technologie en classe. Dans le cadre de cette formation, nous vous invitons à explorer la mobilisation de différentes ressources technologiques à partir d'une intention pédagogique. Par ressources, nous entendons un ensemble d'outils technologiques qui favorisent l'engagement actif de l'apprenant tel que des applications, des sites Web et des supports numériques. Ces ressources vous seront proposées au travers de trois thèmes, soit : la présentation du contenu, le questionnement des élèves, et la création de diverses activités en ligne. Au niveau Architecte de nombreux tutoriels vous permettront de vous approprier les ressources et de les mettre en application en classe. Pour les enseignants ayant déjà expérimenté des outils technologiques en classe, vous remarquerez que les ressources présentées n'ont pas la prétention d'être exhaustives. En ce sens, si certains outils que vous avez expérimentés ne sont pas répertoriés dans cette formation, nous vous invitons à contribuer à titre de collaborateur et à nous soumettre les caractéristiques de cet outil via le formulaire à cet effet au niveau Explorateur.

:
Badge attribué à : mirnaantoun
https://www.cadre21.org/membres/antoun-college-pasteur-ca

Date d'obtention : 2023-05-01 21:34:34

Boîte à ouTIC 2 - Architecte

1. Réflexion sur l’effet : Quelle influence la mobilisation des technologies dans l’activité a eue sur les élèves?
L'utilisation de la technologie (Socrative) motive mes élèves. Ils s'impliquent facilement dans la tâche. En plus, ils ont pu réaliser la ou les notions mal comprises et ainsi suivre la correction pour ne pas répéter l'erreur à l'évaluation sommative.
2. Retour sur l’activité : Que feriez-vous différemment si c’était à refaire?
J'ai donné les activités en devoir. Il fallait les faire en classe pour un meilleur apprentissage. En effet, il y a des élèves qui ont donné les réponses aux autres.
3. Réflexion sur l’expérience : À la lumière de votre activité vécue, quels apprentissages tirez-vous de cette expérimentation?
Pour une bonne implémentation de la technologie en classe, il faut:
-Définir le besoin;
-Utiliser la technologie qui répond à ce besoin;
-Faire une réflexion pour adapter la tâche au groupe enseigné.
Déposez vos traces de l'activité scénarisée (maximum de 3)
Quiz_Sec-2-Chapitre-2-Degre-dun-monome.pdf
Quiz_Sec-2-Chapitre-1-revision.pdf